

# FILOSOFIA TEXTUAL GENERATIVA. TÓPICOS CARTESIANOS ATÍPICOS A PARTIR DE QUATRO PROPOSIÇÕES FUNDAMENTAIS

## GENERATIVE TEXTUAL PHILOSOPHY. ATYPICAL CARTESIAN TOPICS BASED ON FOUR FUNDAMENTAL PROPOSITIONS

Paulo Alexandre e CASTRO<sup>1</sup>

### RESUMO

A ciberliteratura desde o seu aparecimento, tomada enquanto “digital born object”, tem desenvolvido e intensificado a sua tendência de transgressão face aos limites convencionais do texto, de que o hipertexto ou o texto interativo são bons exemplos. Mas é sobretudo na poesia combinatória/texto generativo que se vê despontar um horizonte hermenêutico de infinitas possibilidades. Acontece que, dentro das humanidades, a filosofia não tinha ainda sido submetida a esses processos digitais, ignorando, por um lado, as potencialidades das tecnologias multimídia; e, por outro lado, negligenciando as possibilidades que se abrem no universo filosófico por meio de um programa combinatório/aleatório. Assim, este ensaio dá conta, em primeiro lugar, do que se convencionou chamar de filosofia textual generativa e do estabelecimento dos seus princípios; e, em segundo lugar, do artefacto criado a partir dela, ou seja, a criação da obra digital “tópicos cartesianos atípicos” feita a partir de quatro proposições-base do pensamento filosófico de Descartes, inaugurando um novo paradigma dinâmico artístico-teórico de reflexão para a filosofia (e para as suas diferentes disciplinas).

### PALAVRAS-CHAVE

Filosofia Textual Generativa; Ciberliteratura; Obra Digital; Arte; Descartes.

---

<sup>1</sup> Doutor em Filosofia pela Universidade do Minho. Pesquisador do Instituto de Estudos Filosóficos da Universidade de Coimbra e colaborador da Universidade do Algarve (Portugal). E-mail: paecastro@gmail.com.



## ABSTRACT

cyberliterature since its inception, taken as a “digital born object”, has developed and intensified its tendency to transgress barriers especially conventional text limits, of which hypertext or interactive text are good examples. But it is mainly in combinatorial poetry/generative text that a hermeneutic horizon of infinite possibilities is emerging. It turns out that, within the humanities, philosophy had not yet been subjected to such digital processes, ignoring, on the one hand, the potential of multimedia technologies and, on the other hand, neglecting the possibilities that open up in the philosophical universe through a combinatorial/random software. Thus, this essay gives an account, firstly, of what we conventionally called generative textual philosophy and the establishment of its principles, and secondly, of the artefact created from it, that is, the creation of the digital work “Atypical Cartesian Topics” made from four basic propositions of Descartes’ philosophical thought, inaugurating a new dynamic artistic-theoretical paradigm of reflection for philosophy (and for its different disciplines).

## KEYWORDS

Generative Textual Philosophy; Cyberliterature; Digital Work; Art; Descartes.

## INTRODUÇÃO: A CIBERLITERATURA E A FILOSOFIA OU O ABISMO ENTRE ELAS

Em 1960, Raymond Queneau cunhava um livro intitulado *Cent mille milliards de poèmes* e que antecipava, paradigmaticamente, aquilo que hoje se conhece como hipertexto.<sup>2</sup> Salvaguardadas as respectivas diferenças, Queneau

---

<sup>2</sup> “A principal ideia estruturante do hipertexto é a interligação, em rede, de *links*. Esta rede remissiva tem um efeito centrífugo. O link é um convite hipertextual ao leitor para dar um salto recetivo entre vários fragmentos ou planos. O hipertexto, explicitamente concebido como infindável “texto em movimento”, nunca chega a ser lido até ao fim. Tem-se um texto à frente, que de facto só consiste em princípios de texto alternativos. A literatura na internet é simultaneamente reflexo e parte integrante da paisagem textual criada pela Internet”. (WIRTH, 1998, p. 94).



(que abandonou o surrealismo em voga de André Breton),<sup>3</sup> dedicou-se a uma análise da linguagem e às potencialidades que advinham da escolha de um termo em detrimento de outro (com a ajuda do matemático Le Lionnais), isto é, dedicou-se, fascinado pela poesia e pelos jogos de linguagem, a construir uma obra infinita. De notar que é assim que nasce a obra que materializa um poema combinatório com cem mil milhões de possibilidades (o poema combinatório de Raymond Queneau contém dez sonetos em que as páginas são cortadas em tiras - uma por verso - para que se produzam as diferentes combinações; sobre este assunto ver Oulipo, 1973).

Serve esta referência para situar algo que hoje é dado como adquirido, a literatura na internet e a interactividade do leitor que navega num delírio de incomensuráveis possibilidades dinâmicas. Desde o aparecimento da ciberliteratura – Portela (2003) aponta o começo na segunda metade do século XX –, que o texto, a narrativa, o exercício da escrita ganha novo fôlego. Refere o ensaísta: “a utilização do computador como instrumento da escrita começou de fato nos finais dos anos 1950, com as primeiras tentativas de produzir textos cibernéticos, isto é, gerados por processos combinatórios desenvolvidos com recurso a computadores, ou por analogia com tais processos.” (PORTELA, 2003, p. 5). Mas é com a fascinação inicial provocada pelo hipertexto no final dos anos 80 até ao desejo de novos modelos de crítica da produção digital e multimídia, como sublinha

---

<sup>3</sup> Seria interessante verificar que Queneau não estaria assim tão distante de André Breton, sobretudo no que diz respeito ao exercício da criação nas suas múltiplas possibilidades, pois o surrealista chegou a afirmar que a “pintura fosse feita por todos, não apenas por um” (frase que o poeta uruguaio, Conde de Lautréamont, pseudónimo de Isidore Ducasse, usou para a poesia). Um artigo que explora em parte esta aproximação é o de Kuchina, Svetlana Anatolevna, «Sobre Poesia Gerativa: Características Estruturais, Estilísticas e Lexicais», *Impactum-Journals / Materialidades da Literatura*, [https://doi.org/10.14195/2182-8830\\_6-1\\_5](https://doi.org/10.14195/2182-8830_6-1_5). Disponível no site: [https://impactum-journals.uc.pt/matlit/article/view/2182-8830\\_6-1\\_5](https://impactum-journals.uc.pt/matlit/article/view/2182-8830_6-1_5)



Katherine Hayles no seu ensaio “Electronic Literature: what is it?”, que a literatura soube reinventar-se e rejuvenescer a partir de si mesma.

Não se trata, pois, de apenas de usar um computador para manipular e armazenar informação/textos, mas de explorar o potencial desse novo instrumento e da ligação em rede que com ele veio como expansão de um espaço virtualmente infinito, propício a novas formas de criação e manifestação artística.

O surgimento de plataformas digitais e de sites de apresentação e experimentação inspiraram novas configurações discursivas. Novos conceitos e definições são postos à prova, novos formatos de discurso como os originados nas hipermídias (imagens, textos e hipertextos, sonoridades eletrônicas/digitais) são sujeitos à crítica, novas interações são reveladas; interações linguísticas, metamórficas, artísticas, estéticas, da leitura e da escuta e do visionamento (já não linear) marcam a atualidade. Neste cruzamento de meios e discursos é feita a tessitura do espaço virtual e (ainda) reivindicado o espaço de interatividade do observador-leitor (e diga-se, da mesma forma do criador-leitor). Para o artista, a ciberliteratura, com a evolução natural das formas e meios criadores foi, como Refere Santaella, ao encontro

das novas condições de possibilidade da produção artística e literária, assim como de seus processos de circulação, disseminação e sedimentação. Assim, o rápido desenvolvimento do vídeo digital e da hipermídia computacional conduziu artistas, músicos, designers, escritores e poetas a explorar em seus ofícios o potencial imaginativo da tecnologia computacional, da remixagem e da ficção hipertextual. Isto porque o teatro de operações do computador permite fazer *links*, avançar, retroceder, transformar, arquivar, distorcer, gerar e distribuir informação e experiências. Ou seja, criar literatura cuja morfogênese é inseparável dos recursos digitais. (SANTAELLA, 2012, p.233)



Um espaço textual que é (necessariamente) visual e que por isso se oferece como quiasma, quer dizer, como lugar de encontro de diferentes materialidades, de diferentes espacialidades, mas também de diferentes significações e linguagens. A ciberliteratura presenteia-se como dialéctica, o que por definição, é sempre um espaço de reestruturação, de reorganização, de abertura e por isso mesmo, de superação de si mesma, seja pelas formas ou pelos meios em que se joga. A ciberliteratura exige e afirma-se, pela sua constituição combinatória, como espaço relacional incessantemente em construção. Como refere Rui Torres é

desta relação entre uma dialéctica das formas e uma metamorfose permanente dos meios resulta a ciberliteratura. Também denominada literatura algorítmica, generativa ou virtual, a ciberliteratura designa aqueles textos literários cuja construção assenta exclusivamente em procedimentos informáticos; combinatório, multimidiáticos ou interactivos. (...) A literatura gerada por computador, promove deste modo, a experimentação e o jogo, recriando profundamente conceitos como os de texto e interpretação. Laborando na senda das vanguardas históricas e dentro do espaço inaugurado pelo experimentalismo universal e intemporal da escrita, da imagem e do som, a cibercultura permite uma renovação dos meios, partindo da hipótese de que de meios novos surgem conteúdos novos também.<sup>4</sup>

Em resumo, pode dizer-se que a literatura generativa (que de um modo simplista pode definir-se como literatura gerada a partir da relação criativa entre autor e computador) potencia a ampliação textual de um autor ou tema, permitindo a expansão de horizontes interpretativos dos observadores (leitores) e cria novas dinâmicas virtuais e relacionais entre

---

<sup>4</sup> Rui Torres, “Poesia Experimental e Ciberliteratura: por uma literatura marginal\_izada”, pp.117-118. Disponível em [https://po-ex.net/evaluation/PDF/torres\\_flup.pdf](https://po-ex.net/evaluation/PDF/torres_flup.pdf)



autor-tema-observador. A ciberliteratura (sem perder as suas diferentes distinções),<sup>5</sup> expandiu os horizontes dos criadores e dos observadores, que sentem terem um papel a desempenhar. Pode assim dizer-se que a literatura generativa expande os conteúdos literários num ambiente digital, reinventando sentidos e aproximações interdisciplinares.

A filosofia, disciplina mãe do conhecimento por excelência, ao invés da literatura (enquanto ciberliteratura), invariavelmente, não só não se tem sabido reinventar como se acomodou, na sua torre de marfim, a uma espécie de trabalho filosófico repetitivo e imperativo da exegese textual. Apesar do esforço dedicado à compreensão da relação do homem com os novos mídia, de que tem resultado notáveis trabalhos (sobretudo enquanto crítica à cultura contemporânea, de Vilém Flusser a Jean Baudrillard, de Gilles Lipovetsky a Slavoj Zizec) a forma (de apresentação e interação) permanece intocável. Atrevemo-nos, pois, a dizer que a filosofia tem ignorado as potencialidades das tecnologias multimídia e com isso, negligenciado as possibilidades que se abrem no universo filosófico através de um programa combinatório. A sua desmedida pretensão pela verificação das condições de verdade da linguagem ou da pragmática atitude que preside à realização do trabalho filosófico, ou mesmo ainda da nociva influência da corrente analítica anglo-saxónica que procura descredibilizar o discurso estético e metafísico, são conhecidas poucas iniciativas (ambiente digital) de criação

---

<sup>5</sup> Isto não significa, como bem destaca Santaella que «distinções fundamentais tenham deixado de existir na ciberliteratura, pois nela ainda é possível divisar uma pluralidade de gêneros, muito embora as fronteiras entre eles sejam sempre fluidas. Torres (2004) fala em três posturas possíveis na aproximação da criatividade literária ao meio digital: o hipertexto e a hiperficção, o texto animado, interativo e multimídia e o texto gerado por computador». (SANTAELLA, 2012, p. 236).



literária generativa (em exceção, de David Clark, *88 constellations for Wittgenstein*). Refere Pedro Barbosa:

a novidade relativa que (ainda) é a utilização do computador, dá ao artista a liberdade de explorar à vontade um domínio praticamente em estado de virgindade. Mas será preciso algum tempo para que a utilização desta tecnologia amadureça até tomar posse da sua própria identidade. Os começos são sempre árduos e sofrem o efeito das resistências fixistas. Ainda hoje o mundo das artes e letras opõe uma forte resistência à intrusão do computador que, inevitavelmente, irá subverter muitos dos seus hábitos, dos seus mitos, dos seus preconceitos e das suas rotinas mentais (BARBOSA, 1988, p.5)

Uma advertência deve ser feita: não se trata de abandonar a pesada herança de pensamento reflexivo filosófico ou de a transmutar num emaranho de enunciados impercetíveis e desconexos desse legado que ajudou a construir a cultura ocidental; trata-se de reequacionar, por um lado, esse legado, revitalizando temas e autores, e por outro lado, de provocar novas aberturas, novos horizontes hermenêuticos ao mesmo tempo que se apresenta artística e esteticamente mais atractiva, influenciando e cativando novos leitores-observadores. Dizendo de outra forma, a filosofia tem de entrar neste século XXI com outra atitude e outras formas de apresentação, tem de ousar ser um exercício colectivo, de co-criação e co-produção de sentidos, como adverte Lucia Santaella

Se é verdade que cada período da história da arte no Ocidente é marcado pelos meios que lhe são próprios, os meios do nosso tempo, neste início do terceiro milênio, estão nas tecnologias digitais, nas memórias eletrônicas, nas hibridizações dos ecossistemas com os tecnossistemas e nas absorções inextricáveis das pesquisas



científicas pela criação artística, tudo isso abrindo ao artista horizontes inéditos para a exploração de novos territórios de sensorialidade e sensibilidade. (SANTAELLA, 2003, p. 176).

Na verdade, tudo já está potencialmente contido na filosofia. Recorde-se autores como Peirce, Derrida, Heidegger, ou aquele que se presta melhor a esta compreensão, Wittgenstein com os seus jogos de linguagem e perceber-se-á exatamente o cerne da questão: não há uma linguagem rígida, fechada em si mesma da mesma forma que (já) não há uma leitura linear ou como nunca houve um observador passivo e inocente. Toda a linguagem é dinâmica, é abertura, e daí advém a sua disposição para a atualidade, para o empreendimento da revitalização dos discursos, para a interconexão dos sujeitos com a realidade física, virtual, (que se faz precisamente através das diferentes linguagens). No entanto, não pode valer toda a apropriação desapropriada do que se julga ser a filosofia; quer isto dizer, que não pode ser feita uma modernização dos meios/formas e se desresponsabilizar livremente o sentido da disciplina mãe. Não deveria haver um aproveitamento do ciberespaço para desconceituar a essência e o fundo teórico e científico, seja qual for a disciplina, apresentando-se visualmente sob a máscara da vanguarda ou do experimentalismo.

O exercício da criação artística (e recriação) sempre remete para ou se sustenta sobre um fundo teórico e científico – em grande medida é isso que valida e justifica muitas das obras contemporâneas –, independentemente da atitude, da intenção (ou da intencionalidade) transgressora que possa existir numa obra, num movimento ou corrente artística/estética (por





exemplo, o projecto “Topofilosofia” situa-se no limbo dessa frágil tessitura do que é a filosofia e do que pode ser feita com ela).<sup>6</sup>

Percebe-se pelo exposto, diga-se, de forma clara, o abismo que existe/existia e que separava a ciberliteratura e a filosofia: o dinamismo, a actividade, e a inovação da ciberliteratura face à dormência, à passividade, à indiferença da práxis filosófica. Estamos em crer que inauguramos um novo paradigma com a apresentação da filosofia textual generativa (FTG), quer do ponto de vista teórico, quer do ponto de vista da prática, e as linhas seguintes darão conta deste empreendimento.

## 1. A FILOSOFIA TEXTUAL GENERATIVA: MODO DE USAR

Antes de se avançar para a determinação dos princípios fundamentais que devem nortear a prática da FTG, é conveniente esclarecer os termos e conceção em que esta foi definida, o que de algum modo antecipa já o seu programa.

Esta prática artística e reflexiva tem como suporte, *grosso modo*, a filosofia. Isso significa que começa precisamente por ser determinada a partir do seu grande suporte material que são os textos (leia-se, o suporte material

---

<sup>6</sup> Não se trata de renomear ou de usar a filosofia como sinónimo de um certo modo de ser ou estar (vulgo, filosofia de vida) que, de resto, se presta a inúmeros e desadequados objectivos, como acontece em algumas abordagens mais recentes e, inclusivamente, no campo das artes digitais (sobretudo na ciberliteratura). Não sendo exactamente o caso do site referido, não deixa, contudo, de se prestar a um algum excedente significativo que potencialmente degenera o conceito de filosofia. No topofilosofia.net, o autor, Luís Carlos Petry, permite-se definir um *topoi philosophicus* como lugar “que se dedica à investigação e produção a partir do pensamento tridimensional na hipermídia, metaversos e games”. Acontece que uma tal abordagem se torna, por um lado redutora do alcance da própria filosofia e das áreas que lhe são caras (como a metafísica e dentro desta, a Ontologia), e por outro lado, faz-se apropriar de áreas como a teoria da imagem ou a semiótica para se dar como uma (topo)filosofia. Ora, a filosofia tomada enquanto FTG retornará à essência da sua própria existência e com isso permitirá não só o seu próprio esclarecimento como determinará as possibilidades hermenêuticas que iluminam o pensamento.



que são os livros). Nesse sentido o entendimento sobre o textual denuncia e anuncia a base teórica a partir da qual os conteúdos são retirados, isto é, dos textos. Contudo, o textual aplicado a “Filosofia Textual Generativa” não se deve referir à conformidade do texto (o “textualmente” ou também usado literalmente representa *per se*, a identificação *ipsis verbis* de um excerto de texto em conformidade ao original), mas ao conceito, ideia ou noção daquilo que os textos filosóficos apresentam, de que o artefacto inaugural desta apresentação, os “tópicos cartesianos atípicos”, constituirá um bom exemplo.<sup>7</sup>

O termo “generativa” tem por base a literatura generativa e em concreto, a poesia generativa. É importante notar o aspecto combinatório e aleatório da programação/software usado para gerar novas discursividades; podemos aqui fazer eco das palavras iniciáticas (finais dos anos 80) de Pedro Barbosa e aplicá-las à filosofia, quando refere, a propósito do que ele chama «Arte assistida por computador», o uso do computador como o de um encontro (diríamos necessário) entre uma nova ferramenta e o artista /ou pensador:

Duas vias têm sido seguidas: uma pesquisa sistemática, de base combinatória, que tende para uma conceptualização extrema; e uma via aleatória, que multiplica infinitamente o jogo do(s) sentido(s). Esta última parece ser a via indicada para libertar o artista dos estereótipos oferecendo-lhe um campo infinito de escolhas novas e surpreendentes. (...) A aleatoriedade é um estado básico na natureza que subjaz, tanto à organização da matéria (afirmam-no os físicos), como à textura reticular dos neurónios cerebrais (confirmam-no os neurologistas). (BARBOSA, 1988, p.7)

---

<sup>7</sup> Não podemos, contudo, deixar de referir uma primeira manifestação deste enquadramento teórico e adaptação como o realizado na obra de Pedro Barbosa, *Máquinas pensantes. Aforismos gerados por computador* (Lisboa: Livros Horizonte, 1988), em que o autor faz uma re-textualização de um aforismo de F. Nietzsche, «Considerações Intempestivas» (pp. 58-65). Disponível no site: <https://pox.net/taxonomia/transtextualidades/metatextualidades-autografias/pedro-barbosa-maquinas-pensantes-os-textos/>



As incomensuráveis possibilidades que o mundo digital abre não podem nem deve ser descurado. Certamente, verificar-se-ão fenômenos complexos e até de difícil “digestão” como uma certa hibridização da linguagem (a polissemia ou “incompletude” das narrativas generativas), novas relações e amplificações intersemióticas, possíveis mudanças de (ciber)percepção do objecto reflexivo/ filosófico, interactividade do leitor na produção criativa (a publicação de um tópico gerado), entre outras. Contudo, estes fenômenos – que na ciberliteratura estão já dados como adquiridos –, são um risco menor face às possibilidades que abrem; repare-se como, em última instância, este exercício se faz como trabalho filosófico, como se complementa como puro exercício hermenêutico pois abre para a essência mesma da procura de sentido (que caracteriza desde sempre a filosofia).

O aspecto combinatório aplicado à filosofia, estamos em crer, possibilitará aos futuros filósofos, submeterem proposições ou excertos de textos (que podem estar validadas ou não segundo as tabelas e valores de verdade) e verificarem a amplitude e alcance que tais proposições podem alcançar. O resultado de tais produções certamente suscitará novas realizações e isso impulsionará a filosofia como FTG.

Ainda antes de avançarmos é conveniente esclarecer porque não foi usado o termo “experimental” (que poderia ser usado como “filosofia experimental generativa”) uma vez que tudo parece sugerir esse experimentalismo. Na verdade, já existe um movimento de filosofia experimental que nasce no início deste século. Essa filosofia experimental procura combinar a tradicional investigação filosófica com a investigação empírica das ciências cognitivas (os



métodos de trabalho) e os dados gerados para a compreensão dos fenômenos psicológicos,<sup>8</sup> o que não é exatamente o caso e pretensão da FTG.

Assim, ser estabelecidos os seguintes princípios para o exercício criativo da FTG:

1. Os conteúdos a serem usados e sujeitos aos programas combinatórios devem partir sempre de textos/teses filosóficas, sejam pela transposição literal das suas proposições, seja pela transposição fidedigna das suas ideias, conceitos ou noções;
2. Os conteúdos, para além do uso dos programas combinatórios referidos no ponto anterior, podem ser apresentados em diversos formatos consoante a evolução das hipermídias for acontecendo;
3. O resultado das composições deve estar sempre subordinado à afirmação de um exercício de FTG, ainda que possa receber outras designações complementares como artefacto, obra digital, instalação artística-estética, entre outras;
4. De acordo com o estabelecido em 1) e afirmado em 3) a FTG, não pode estar subordinada a nenhuma outra área, por mais próxima que esteja ou ainda que partilhe delas conceitos ou perspectivas;
5. A FTG deve ser afirmada como o resultado do processo evolutivo do pensamento humano e não das máquinas, físicas, digitais ou virtuais, ainda que possa, num futuro incerto ser afirmada a

---

<sup>8</sup> Esse movimento do princípio deste século (os primeiros artigos datam de 2004) tem como principais figuras Joshua Knobe e Shaun Nichols (redigiram o manifesto, *An Experimental Philosophy Manifesto*), por exemplo Joshua Knobe, “What is experimental philosophy?”, *The Philosophers Magazine* (28), 2004. De notar que não há um grande entendimento sobre a filosofia experimental e houve até críticas severas como a de A. Kauppinen, (2207), “The rise and fall of experimental philosophy”, *Philosophical Explorations*, 10 (2): 95-118.



sua co-autoria e responsabilização (o rápido desenvolvimento da Inteligência Artificial obriga-nos a pensar nesta possibilidade);

6. A evolução que se prevê para a FTG determinará outras formas de ciber(per)cepção de conteúdos filosóficos, estéticos, artísticos, e deve ser afirmada a sua proveniência (de acordo com o ponto anterior).

## 2. QUATRO PROPOSIÇÕES CARTESIANAS COMO DEMONSTRAÇÃO

A primeira obra digital realizada segundo os princípios estabelecidos da FTG foi apresentada publicamente com o título “Tópicos cartesianos atípicos. Filosofia textual generativa a partir de quatro proposições fundamentais” na *Artech International- ARTeFACTo2020*, na Universidade do Algarve em 26 e 27 de novembro de 2020 (obra realizada em co-autoria com Rui Torres). De acordo com o primeiro princípio da FTG foi selecionado um dos filósofos mais conhecidos e estudados de sempre: René Descartes.

O pensamento de Descartes é um dos mais profícuos para a história das ideias, tendo aberto diálogos em diversas áreas da filosofia, como a ontologia, a metafísica, a epistemologia e a até mais recentemente, a filosofia da mente (recuperando o tema da dualidade substancial). As proposições trabalhadas neste projecto revelam essa dinâmica e apresentam-se como as mais emblemáticas do pensamento cartesiano.

São proposições que revelam o problema fundamental da natureza humana: a existência, as suas condições e circunstâncias. Contudo, as diferentes teses filosóficas de Descartes, tem sido pouco exploradas em contexto literário, e menos ainda no contexto das artes digitais, leia-se, na literatura generativa (em boa verdade, assim como toda a filosofia). O projecto realizado, procura, por um lado, suprimir essa lacuna interdisciplinar



(filosofia, literatura generativa, artes digitais) e, por outro lado, abrir o universo cartesiano (e, portanto, a filosofia) à criação artística e à observação desinteressada de leitores e públicos (refira-se, especialmente os da filosofia e das artes), contribuindo deste modo para uma maior aproximação e transdisciplinaridade entre as diferentes áreas.

A primeira proposição usada, é a frase mais conhecida e citada do universo cartesiano (senão mesmo de toda a história da filosofia): “*Penso, logo existo*” [*Cogito ergo sum*]. Através desta frase Descartes conseguiu determinar a evidência do pensar e do ser que pensa, isto é, do ser humano que pensa sobre a sua existência, e expõe assim, de forma única e imediatamente reconhecível o legado cartesiano.

Tendo advindo a evidência do ser (que pensa) do ato de duvidar, é assim natural assumir que sendo o ato de pensar (duvidar) uma actividade própria do ser humano, se possa determinar a sua existência. Na verdade, qualquer outra actividade não exclusiva do ser humano pode igualmente determinar conseqüente e ontologicamente o ser de que algo foi afirmado. Neste sentido, a frase que no original surge como “je pense, donc je suis” e que deveria ser traduzida como “[eu] penso, logo sou” (e não tanto “existo”) pode assumir uma pluralidade de sentidos, desde logo porque o indivíduo pode fazer muitas coisas além de pensar e da mesma forma pode assumir ser muita coisa (determinações ou predicções passíveis de serem aplicadas ao sujeito), porque se é sempre muita coisa.

Assim, o termo “existo” e “sou” não sendo exatamente a mesma coisa vão ainda assim assumir o sentido cartesiano da expressão, ao mesmo tempo que enfatizam o jogo criativo desse sujeito que pensa/come/escreve *et cetera*, e que por consequência, é ou existe.



### Proposição I – “*Penso logo existo*”

A construção é feita com a atribuição seguinte:

Penso	logo	existo
Termo Operador 1	Termo Operador 2	Termo Operador 3

O primeiro termo, é assim feita com o [eu] “*penso*” assumindo a posição de primeiro termo operador a ser substituído; o termo é substituível por outras ações como “*sinto*”, “*tareio*”, “*vejo*”, “*digitalizo-me*”, entre muitas outras. Ao termo operador 2, “*logo*” foram aplicados os seguintes termos (que reproduzimos aqui na totalidade): “*portanto*”, “*pois*”, “*e assim*”, “*evidentemente*”, “*claro que*”, “*necessariamente*”, “*infalivelmente*”, “*fatalmente*”, “*forçosamente*”. Ao termo operador 3 “*existo*”, foi apenas acrescentado o termo “*sou*” para permitir manter o sentido original da proposição.

Exemplos de tópicos resultantes: “*Digitalizo-me fatalmente existo*”, e, “*Reproduzo-me evidentemente sou*”.

A Proposição II – “*Sou coisa material e coisa pensante*” [*Res Extensa Res Cogitans*] atenta para a natureza dual do ser humano. É uma afirmação cartesiana, que não sendo nova na história das ideias, é, contudo, talvez, a mais contundente na sua formulação. A necessidade de uma exaltação da vertente mental (ou espiritual) em detrimento de uma coisa material e ou maquinal – recorde-se que um cão para Descartes não tem alma (automatismo animal) –, permite-lhe celebrar a espécie humana e colocá-la no centro da criação/natureza.

O que é extraordinário nesta discussão cartesiana é a forma como o filósofo opera a distinção dessas duas vertentes do ser humano a



partir das designações de coisa material e coisa pensante (o termo mais apropriado seria mental). Esta espécie de coisificação de entidades que compõem o ser humano-como-coisa(s) e que permite pensar, a partir de cada um dos termos, um leque de possibilidades ou modalidades de coisas passíveis de serem atribuídas. A dualidade cartesiana é assim geradora de imensas possibilidades de configuração – talvez até de novas dualidades –, o que acaba por traduzir a aparente incomensurabilidade substancial do ser humano.

A construção é feita com a seguinte atribuição:

Sou	coisa material	e	coisa pensante
Termo 1	Termo 2	Termo 3	Termo 4

O primeiro termo “*Sou*” assume a posição de primeiro termo operador a ser substituído; o termo é substituível por termos como “não sou”, “sinto-me”, “estou como”, entre muitas outras. Ao termo operador 2, “*coisa material*” foram aplicados alguns dos seguintes termos “coisa quântica”, “coisa terrestre”, “coisa cartesiana”. Ao termo 3 “*e*” foram aplicados os seguintes termos (reproduzidos aqui na totalidade): “ou”, “por consequência”, “e assim” e, “se e somente se”. Ao termo operador 4 “*coisa pensante*” foram aplicados alguns dos seguintes termos: “coisa mental”, “coisa etérea”, “coisa não-física”, “coisa universal”.

Exemplos de tópicos resultantes: “*Não posso não ser coisa terrestre e assim coisa fenomenológica*”, e, “*Acredito na coisa cartesiana se e somente se coisa insubstancial*”.





A Proposição III – “*O génio maligno coloca pensamentos em mim*”, é um experimento de Descartes para colocar a hipótese de existir um ser, o génio maligno, que pudesse brincar com as certezas que se obtém na realidade; não está apenas a procurar descortinar quais as condições epistemológicas de acesso à verdade, mas a realizar um exercício, um modelo criativo que ainda hoje os filósofos modernos replicam (de John Searle a Hilary Putnam) como experimentos mentais. A formulação do génio maligno sugere a hipótese de existir um ser semelhante a Deus. Um ser onnipresente (estaria em todo o lado), onisciente (tudo saberia), e *quiça* onipotente (teria o poder de tudo fazer) designado como “maligno” pois a sua brincadeira seria fazer crer ou fazer tomar como realidade as ilusões que ele próprio fabricaria. Assim, se ele pôde colocar pensamentos num Descartes que duvida das suas fontes de conhecimento, então é provável que possa colocar também naqueles que não duvidam, ou que possa até colocar em si que sabe que Descartes formulou tal hipótese. Tudo está em aberto existindo um génio maligno, e não existindo, também.

A construção é feita com a seguinte atribuição:

O génio maligno	coloca	pensamentos	em mim
Termo Operador 1	Termo Operador 2	Termo operador 3	Termo operador 4

O primeiro termo “*O génio maligno*” assume uma posição inalterável para manter o sentido da proposição e o lugar de sujeito. Ao termo operador 2, “*coloca*” foram aplicados alguns dos seguintes termos: “declara” “esconde”, e, “desvela”, “mentaliza”. Ao termo 3 “*pensamentos*” foram



aplicados alguns dos seguintes termos: “ideias”, “argumentos”, “fantasias” e, “caprichos”. Ao termo operador 4 “*em mim*” foram aplicados alguns dos seguintes termos: “em nós”, “em tudo”, “na metafísica”, e, “nas eleições”.

Exemplos de tópicos resultantes: “*O gênio maligno desvela impossibilidades na sua cabeça*”, e, “*O gênio maligno inscreve utopias no mundo*”.

A Proposição IV – “*Só posso duvidar, existindo, e existo, duvidando existir*”. Esta proposição não está, diga-se em abono da verdade, formulada exatamente assim no discurso cartesiano, mas apresenta, de acordo com os princípios da FTG, a ideia presente nela, uma vez que resume convenientemente o carácter da evidência cartesiana que se dá no plano relacional do sujeito-mundo, através da colocação do ato de duvidar. A metodologia cartesiana permitiu através do desvelamento de sucessivas camadas que a dúvida suscitou – quer acerca do processo de conhecimento quer acerca da existência daquele que indaga sobre as possibilidades de tal conhecimento –, a fornecer o reconhecimento de uma subjetividade que tardava em aparecer.

Neste sentido, o sujeito cartesiano vem na força deste pensamento, quer no plano epistemológico, quer no plano ontológico asseverando a validade da evidência dada no plano daquilo que é o pensável e o existente, ou por outras palavras, o sistema cartesiano apetrechou-se da simples evidência de que só é possível duvidar existindo e de que é possível existir duvidando (isto é, gerando metodologicamente a dúvida como forma de asseverar o sentido da própria existência), mesmo que tal existência seja uma contínua dúvida sobre a concreta possibilidade de se ser



A construção é feita com a seguinte atribuição:

Só posso duvidar	existindo	e existo	Duvidando existir
Termo Operador 1	Termo Operador 2	Termo operador 3	Termo operador 4

O primeiro termo “*Só posso duvidar*” assume a posição de primeiro termo operador a ser substituído; o termo é substituível por termos como “só posso viver”, “só posso estar a ser”, “só arrisco duvidar”, e, “só devo interrogar”. Ao termo operador 2 “*existindo*” foram aplicados alguns dos seguintes termos: “sendo” “estando”, e, “permanecendo”, e, “projetando-me. O termo operador 3 “*e existo*” permanece inalterável para manter o sentido da proposição. Ao termo operador 4 “*duvidando existir*” foram aplicados alguns dos seguintes termos: “duvidando do cogito”, “duvidando dos outros”, “sendo dúvida”, e, “existindo com dúvidas”.

Exemplos de tópicos resultantes: “*O génio maligno desvela impossibilidades na sua cabeça*”, e, “*O génio maligno inscreve utopias no mundo*”.

Exemplos de tópicos resultantes: “*Só posso estar a ser, projetando-me, e existo, sendo dúvida*”, e, “*Só me posso manifestar permanecendo, e existo, duvidando estar*”.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS: HERMENÊUTICAS DO FUTURO NA FTG-FILOSOFIA TEXTUAL GENERATIVA**

De notar, que este projecto constitui, *per se*, uma atitude transgressora face ao dogmatismo vigente na filosofia, pelo que será de esperar algumas críticas, eventualmente até sobre a possibilidade de uma FTG, mas espera-se acima de tudo que este projecto possa contribuir para uma maior abertura e diálogo da filosofia com as artes. Do ponto de vista teórico (uma



filosofia textual generativa), metodológico (online e digital) e conceptual (considerando os pressupostos da literatura generativa e os princípios estabelecidos da FTG) constituirá uma inovação para as diferentes áreas envolvidas e abrir-se-ão diferentes e pujantes horizontes de interpretação, revitalizando a filosofia num cenário de novas propostas reflexivas (no caso, as proposições cartesianas).

Com a FTG está a ser inaugurado um novo paradigma dinâmico artístico-teórico de reflexão para a filosofia (para as suas diferentes disciplinas e para o pensamento humano em geral) com ganhos ainda incalculáveis. A filosofia não pode nem deve voltar as costas ao tempo que está a viver: a convergência de processos categoriais e de processos percetuais, de que a cibercepção é o expoente, dá-se na conectividade que as redes inauguraram. As cada vez mais apuradas interfaces de ligação homem-máquina-mundo, o mundo virtual em evolução e as diferentes intersecções semióticas resultantes dos discursos operados nas hipermídias e das diferentes formas de interatividade dos sujeitos, são propriedades de um mundo em transmutação acelerada.

A FTG pode abrir as portas a uma hermenêutica do futuro, já não feita exclusivamente sobre ela, mas a partir dela, querendo-se com isto dizer que a partir do exercício combinatório se suscitarão hermenêuticas filosóficas até então impensáveis. Já não se trata da abertura que se mantém aberta como em Heidegger a propósito da obra de arte, nem do texto aberto que Umberto Eco advogava como possibilidade de realizar múltiplas leituras: trata-se de uma hiper-hermenêutica feita na interioridade do textual e alcançada através dele. Neste sentido, a FTG é somente o iceberg visível dessa hermenêutica.



## REFERÊNCIAS

BARBOSA, P. “Ciberliteratura e literatura gerada por computador”, disponível em <http://cetic.ufp.pt/lgc.htm>

BARBOSA, P. “**Ciberliteratura: Criação Literária e Computador**”, disponível em <http://cetic.ufp.pt/lgc.htm>.

BOLTER, J. D. **Writing space: The computer, hypertext, and the history of writing**. Hillsdale: Erlbaum, 1991.

BOOTZ, P., “Digital Poetry: From Cybertext to Programmed Forms.” *New Media Poetry and Poetics*. **Leonardo Electronic Almanac** 14.5-6. 20 ago. 2018.

DESCARTES, R. **Discurso do Método e As Paixões da Alma**. Trad. Newton de Macedo. Lisboa: Livraria Sá da Costa, 1984.

DESCARTES, R. **Meditações sobre a Filosofia Primeira**. Trad. Gustavo de Fraga. Coimbra: Almedina, 1992.

JOLY, M. **A Imagem e os Signos**. Trad. Laura Carmo Costa. Lisboa: Edições 70, 2019.

HAYLES, K. “Electronic Literature: What is it?”. **Electronic Literature Organization**. V1.0. 17 jul. 2018. Disponível em <http://eliterature.org/pad/elp.html>.

KAUPPINEN, A., “The rise and fall of experimental philosophy”. **Philosophical Explorations**, 10 (2): 95-118, 2007.

KUCHINA, S. A. “Sobre Poesia Gerativa: Características Estruturais, Estilísticas e Lexicais”. *Impactum-Journals/Materialidades da Literatura*. DOI: [https://doi.org/10.14195/2182-8830\\_6-1\\_5](https://doi.org/10.14195/2182-8830_6-1_5), Disponível no site: [https://imapctum-journals.uc.pt/matlit/article/view/2182-8830\\_6-1\\_5](https://imapctum-journals.uc.pt/matlit/article/view/2182-8830_6-1_5)



SANTAELLA, L. “Para compreender a ciberliteratura”. **Texto Digital**, V. 8 n.2: 229-240, 2012.

OULIPO. **La Littérature Potentielle (Création, re.création, Récréations)**. Paris: Gallimard, 1973.

PEREIRA, V. C. “Textos Artísticos que Geram Textos Artísticos: Uma Análise Semiótica de Motores Textuais de Rui Torres”. **Materialidades da Literatura**. Disponível em <https://impactum-journals.uc.pt/matlit/article/view/6002/5759>

PORTELA, M. **Hipertexto com metalivro**. 2003.

Disponível em: [http://www.Pucsp.br/pos\\_tidd/ciberliteraturatextoschave.html/](http://www.Pucsp.br/pos_tidd/ciberliteraturatextoschave.html/)

QUENEAU, R. **Cent mille milliards de poèmes**. Paris: Gallimard, 1961.

TORRES, R. “Poesia Experimental e Ciberliteratura: por uma literatura marginal\_izada”, disponível em [https://po-ex.net/evaluation/PDF/torres\\_flup.pdf](https://po-ex.net/evaluation/PDF/torres_flup.pdf)

TORRES, R., e KOZAC, C. (Orgs), **Fobias – Fonias – Fagias. Escritas Experimentais e Electrónicas Ibero-Afro-Latinoamericanas**. Porto: Cibertextualidades-Publicações da Universidade Fernando Pessoa, 2019. Disponível em <http://cibertextualidades.ufp.edu.pt>

TORRES, R. “Poesia em meio digital: Algumas observações”, In: Gouveia, L. B. E GAIO, S. (Orgs.). **Sociedade da informação: Balanço e implicações**. Porto: Edições UFP, 2004. p. 321-28.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus Ed, 2003.



SILVA, D. e, TORRES, R. “Textualidades em mídias digitais: estéticas intermídia e ciberliteratura – apresentação dos organizadores”, **Texto Digital** 8.2 (2012): 224-228. DOI: 10.5007/1807-9288.2012v8n2p224

[https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6608/1/silva-torres\\_27336-90547-1-PB.pdf](https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6608/1/silva-torres_27336-90547-1-PB.pdf)

WIRTH, U. “Literatura na Internet. Ou: a quem interessa, quem Lê?”. In: GIANNETTI, C. (Ed.), **Ars Telemática. Telecomunicação, internet e ciberespaço**. Lisboa: Relógio D’Água, 1998, pp.93-116.

### **Outros documentos digitais consultados:**

<https://directory.eliterature.org/glossary/4964>

<https://docplayer.com.br/48015254-Espaco-e-poesia-na-comunicacao-em-meio-digital.html>

<https://po-ex.net/taxonomia/transtextualidades/metatextualidades-autografas/pedro-barbosa-maquinas-pensantes-os-textos/>

<https://po-ex.net/taxonomia/materialidades/digitais/pedro-barbosa-aforismos/>